

# SCOOP

**SCOOP junior** : à partir de 9 ans

**SCOOP senior** : à partir de 15 ans et adultes.

**Mise en marche** : avant toutes choses, éteindre et rallumer la machine.

- **AMSTRAD CPC** : RUN «SCOOP»
- **COMPATIBLES PC** : insérez votre MS/DOS puis insérez SCOOP dans le lecteur A. Tapez alors SCOOP puis RETURN.
- **ATARI ST** : opérez un double cliquage sur l'icône SCOOP. PRG.

**SCOOP** est le premier véritable jeu de société sur micro-ordinateur. Il tire parti des possibilités de l'informatique (gestion des scores et du temps, tirage des questions, stockage des réponses, tableaux et animations graphiques, etc...) tout en conservant l'intérêt d'un jeu de société traditionnel : créer une ambiance, susciter l'échange entre les joueurs, provoquer des discussions passionnées et amusantes. Il est donc bien davantage que la pâle transposition à l'écran d'un jeu existant pour lequel le plateau de jeu, les dés et les fiches en carton sont mieux adaptés !

Vous ne pouvez pas y jouer seul (ce ne serait pas un jeu de société !). Mais, si vous êtes de deux à cinq personnes, réunissez vous autour de votre appareil (à plus de 5, formez des équipes). La partie peut commencer.

## But du jeu et déroulement général

SCOOP est un jeu de questions-réponses portant sur des domaines très divers : Sciences, Histoire, Géographie, Arts et Lettres, Vie quotidienne, Jeux et Sports... Pour les plus jeunes, des catégories Nature, TV et bandes dessinées... sont prévues. Il existe également une catégorie Bric à Brac regrou-

pant des questions hétéroclites mais amusantes. Chacun peut espérer briller dans un domaine ou un autre ! Le gagnant est celui qui parvient le premier au nombre de points choisi.

Les MANIPULATIONS s'effectuent très simplement : au JOYSTICK ou avec les FLECHES DE DIRECTION et la BARRE ESPACE (pour cliquer et valider vos choix).

## Les différentes phases du jeu

**Phase préliminaire** - Donnez à l'ordinateur les renseignements pour gérer la partie : nombre de joueurs, nombre de points de la partie, temps de réponse (au début, choisissez «temps illimité» afin de vous familiariser avec le jeu), noms des joueurs. Ça y est ? Vous pouvez commencer !

**Phase arcade** - Nous entrons dans le vif du sujet : à chaque tour de table, le premier des joueurs (ce n'est jamais le même) doit montrer son adresse en essayant d'obtenir la catégorie qui l'intéresse (bouton FEU ou BARRE ESPACE). La question portera sur ce domaine.

**Choix des mises** - Arrive alors le moment délicat du choix des mises. Les joueurs vont, chacun leur tour, choisir le nombre de points qu'ils espèrent marquer.

**ATTENTION : EN CAS DE REPONSE FAUSSE, LES POINTS SERONT ENLEVES A VOTRE SCORE** (sauf si celui-ci est déjà nul). Alors, prudence !

Un JOKER peut parfois apparaître : **la mise considérée est alors UNIQUEMENT POSITIVE** pour le joueur qui la choisit. Ça peut rendre service !

**Phase question-réponses** - L'ordinateur va alors proposer UNE question à tous les joueurs ainsi qu'UNE LISTE DE HUIT REPONSES. A chacun de répondre avant l'écoulement du temps (**sur CPC, vous pouvez, pour un**

meilleur confort de lecture, interrompre et relancer le défilement de la question avec les touches DROITE ou GAUCHE).

Quand tout le monde a joué, l'ordinateur donne la solution avec, le plus souvent, un commentaire ou une précision : il n'est jamais trop tard pour s'instruire !

Les points sont alors ajoutés (bravo !) ou décomptés (aïe !). Le tour de table est terminé. Un autre tour commence où les perdants pourront se rattraper !

**Bonus-surprises** - Le meilleur des jeux devient lassant s'il ne s'y mêle pas quelque surprise. C'est pourquoi, de temps à autre, un BONUS-SURPRISE récompensera le joueur qui témoigne d'une qualité particulière : le plus fair-play (ou le plus grincheux !), le plus courageux (ou le plus paresseux !)... Vous devrez décider du bénéficiaire entre vous : des discussions acharnées en perspective ! Si vous n'y parvenez pas, vous pourrez toujours choisir de ne pas attribuer le bonus (nous ne voudrions pas être la cause de graves dissensions amicales ou familiales !).

Vous remarquerez à l'usage que **SCOOP se prête à de nombreuses combinaisons tactiques** : vous pouvez par exemple répondre volontairement à côté afin de faire chuter vos compagnons, les obliger à prendre de grosses mises dans des catégories où ils sont faibles, etc... Bref, avec la pratique, vous découvrirez un jeu de plus en plus varié.

Nous espérons aussi que vous serez sensible à l'environnement graphique et sonore ainsi qu'aux ébats de notre MASCOTTE-SCOOP qui accompagnera vos débats, et que tout ceci contribuera à vous procurer un divertissement de qualité. N'hésitez pas à nous faire part de vos réactions grâce au coupon joint. Nous en tiendrons compte pour nos produits futurs.

## Publicité !!!

**GENERATION 5** a déjà développé un autre jeu «différent» sur AMSTRAD CPC : **HAMSTERS EN FOLIE**, une simulation économique humoristique. Faites vivre et prospérer un élevage de hamsters en prenant garde à la famine, aux épidémies, aux dépenses imprévues et au contrôleur du fisc ! (pour 10-15 ans).

**GENERATION 5** produit également ou diffuse des logiciels éducatifs faisant référence ; leur approche ludique les fait particulièrement apprécier des jeunes garçons et filles.

- **DESTINATION MATHS** (3 logiciels : CE, CM, 6<sup>e</sup>/5<sup>e</sup>) a été salué comme «une révolution» par la presse unanime ;
- **TROUBADOURS**, une «aventure littéraire et musicale», a été désigné meilleur jeu éducatif de l'année.
- Une autre série, **LES 4 SAISONS DE L'ECRIT**, aborde l'expression écrite et la lecture d'une manière particulièrement originale. Des projets en cours traiteront dans le même esprit des langues et de l'orthographe.

Demandez nous une documentation !

*L'équipe de GENERATION 5*